WILDCAT

REALiZM®

3Dlabs Wildcat Realizm
Manuale Utente

Wildcat Realizm 800	Wildcat Realizm 500
Wildcat Realizm 200	Wildcat Realizm 100

Attenzione: Modifiche o cambiamenti, apportati all'acceleratore grafico 3Dlabs, Inc., Ltd. non espressamente approvati da parte della 3Dlabs, Inc., invalidano la prestazione di garanzia dell'utente.

Comunicazione FCC: Questo dispositivo è stato sottoposto a controlli e rientra nei parametri stabiliti per le unità digitali di Classe B, in conformità alla Parte 15 delle Normative FCC. Tali parametri rappresentano un'adeguata protezione contro eventuali interferenze dannose qualora il dispositivo sia in funzione in un'area abitata. Il presente dispositivo produce, utilizza e può irradiare energia ad alta frequenza. Se il prodotto non viene installato ed utilizzato in osservanza alle istruzioni contenute nel manuale d'uso, potrebbe interferire con le comunicazioni radio; comunque non si garantisce l'eliminazione delle interferenze neppure adottando un'istallazione specifica. Qualora accendendo e spegnendo il dispositivo si rilevino interferenze alla ricezione dei segnali radio-televisivi, l'utente viene invitato a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure:

1. Riposizionare o spostare l'antenna di ricezione.
2. Aumentare la distanza tra il dispositivo e il ricevitore.
3. Collegare il dispositivo ad un'uscita su un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.
4. Per assistenza tecnica, contattare 3Dlabs o un tecnico radio-televisivo specializzato.

Per il collegamento con altri dispositivi i requisiti delle normative FCC prevedono l'utilizzo di un cavetto schermato. Il presente dispositivo è conforme alla Parte 15 delle Normative FCC. L'uso è soggetto alle seguenti condizioni: 1) il dispositivo non potrà causare delle interferenze dannose, e 2) dovrà poter ricevere qualunque altra interferenza, incluse quelle che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

Il presente apparecchio digitale di Classe B è conforme ai requisiti per l'emissione di frequenze radio stabiliti dalle norme canadesi relative agli apparecchi che emettono interferenze radio.

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigencies du Règlement sur le materiél brouilleur du Canada.

3Dlabs Inc non si assume nessuna responsabilità per l'eventuale infrazione di diritti registrati, già esistenti o futuri, derivanti dall'uso dei propri prodotti come descritto in questo manuale; inoltre le descrizioni contenute nella presente pubblicazione non implicano l'assegnazione del diritto di licenza per la produzione, l'uso o la vendita di dispositivi corrispondenti alle presenti descrizioni.

DA USARE SOLO CON APPARECCHIATURE PER LA TECNOLOGIA DELL'INFORMAZIONE (ITE) UL-LISTED, CHE FORNISCONO ISTRUZIONI SU COME AGGIUNGERE/RIMUOVERE I DISPOSITIVI ADD-ON.

I dati tecnici riportati nel presente documento sono soggetti a modifiche senza preavviso.

P/N 62-000012-001

Rev C

INDICE

Benvenuti in 3Dlabs!

Grazie per aver scelto l'acceleratore 3Dlabs® Wildcat® Realizm™!

Il presente manuale d'uso fornisce informazioni riguardo gli acceleratori grafici Wildcat Realizm. Oltre al manuale si raccomanda vivamente l'uso della guida in linea che appare sulle schermate di aiuto del software del driver 3Dlabs.

Requisiti del sistema

	Wildcat Realizm 100	**Wildcat Realizm 200**	**Wildcat Realizm 500**	**Wildcat Realizm 800**
Hardware	Intel® Pentium® e Xeon® Athlon™ o processore compatibile (per ottenere il meglio delle prestazioni si consiglia Pentium 4, Athlon 64, Xeon, processori con EM64T or Opteron®). NOTA: Wildcat Realizm 800 richiede una alimentazione PCI Express High-end			
Sistema operativo	Microsoft® Windows® 2000, Windows XP, o Red Hat® Linux® Enterprise Edition (versione 3.0 o superiore)			
Connettore Bus	Uno slot AGP (3.0) con uno slot vuoto adiacente per il sistema di raffreddamento (si consiglia AGP 8x)		Uno slot x16 PCI Express	Uno slot x16 PCI Express con uno slot vuoto adiacente per il sistema di raffreddamento
Supporto alimentazione esterna	Sistema ausiliario per collegamento alimentazione	Sistema ausiliario per collegamento alimentazione	Nessuno	Supporto PCI Express High-end specifica 150W-ATX 1.0
Sistema di alimentazione disponibile	75 Watt	85 Watt	53 Watt	150 Watt
Memoria consigliata	512 MB			
Spazio libero su disco	25 MB consigliati per il software del driver e prestazioni ottimali.			

Per informazioni più dettagliate sul sistema operativo, consultare la documentazione fornita insieme al sistema operativo.

Preliminari per l'installazione

> ***NOTA:** Se l'acceleratore grafico Wildcat Realizm viene acquistato come parte integrante di un computer, la configurazione per il funzionamento con il sistema acquistato è già stata eseguita prima della fornitura. Non sono necessarie ulteriori modifiche. Anche i driver dell'acceleratore grafico sono stati installati prima della consegna e sono quindi pronti all'uso. Non è quindi necessaria nessuna ulteriore installazione o configurazione, se non qualora sia stato acquistato un kit separatamente o si renda necessario reinstallare la scheda grafica. Conservare i supporti di driver forniti insieme al sistema in un luogo sicuro, nell'eventualità in cui i driver debbano essere nuovamente installati.*

Prima di iniziare l'installazione

Salvare tutti i lavori in corso, chiudere tutte le applicazioni aperte e disattivare tutti i software operativi, come ad esempio il software anti-virus. Prima di installare un nuovo hardware o software eseguire sempre il back up del sistema.

1. Spegnere il computer.

> ***IMPORTANTE:** Staccare il cavo della rete e aspettare 15-30 secondi in modo che si dissolva anche la tensione dello standby. Nel caso in cui il cavo della rete non venga staccato durante la fase di installazione i componenti add-in potrebbero venire danneggiate.*

2. Adottare tutte le precauzioni possibili per evitare gli accumuli elettrostatici. Gli accumuli elettrostatici possono danneggiare i componenti. Se nella scatola è incluso un bracciale anti-statico, si prega di utilizzarlo durante l'installazione del hardware. L'area di lavoro dovrebbe essere priva di accumuli elettrostatici (per esempio, svolgere le operazioni su un pavimento piastrellato piuttosto che sulla moquette).

- Prima di toccare la scheda, toccare il chassis di metallo del computer per scaricare un'eventuale carica elettrostatica.
- Non indossare vestiti di lana o di poliestere.
- L'umidità relativa dell'aria dell'ambiente in cui si lavora deve essere di almeno 50 per cento.
- Lasciare la scheda nella sua confezione antistatica fino al momento dell'installazione.
- Toccare la scheda il meno possibile e solo sui bordi.

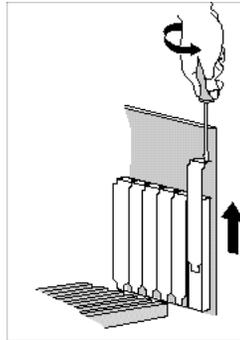
Installazione dell'Acceleratore Grafico Wildcat Realizm

Consultare la documentazione in dotazione con il computer per istruzioni inerenti l'apertura e la chiusura del case del computer, per l'identificazione degli slot di espansione AGP 8X e PCI Express, e per l'aggiunta delle schede di espansione.

NOTA: Se si sostituisce la scheda grafica, innanzitutto, prima spegnere il computer, disinstallare il vecchio software del driver video e rimuovere la vecchia scheda grafica. Per ulteriori informazioni sulla disinstallazione del software del driver, consultare la sezione Installazione del software del driver del presente capitolo.

1. Spegnere il computer e del monitor, quindi scollegare i cavi del computer (consultare la sezione “Prima di iniziare l'installazione”).
2. Rimuovere il case del computer per accedere agli slot in cui si intende installare l’acceleratore grafico Realizm. Consultare il manuale del sistema in uso per identificare gli slot di installazione della scheda.

IMPORTANTE: Wildcat Realizm 100, 200 e 800 devono avere uno slot vuoto adiacente da adibire al sistema di raffreddamento. E’ necessario inoltre che il voltaggio dell'alimentazione elettrica sia appropriato per l’installazione della scheda Wildcat Realiz. Per maggiori informazioni inerenti questi dati tecnici si prega di consultare il sistema e/o la documentazione del sistema in possesso.

3. Rimuovere la(e) scheda(e) grafica esistente dal sistema, qualora non si sia ancora provveduto.

4. Se necessario, usando il cacciavite a croce, rimuovere i pannelli di copertura posteriori degli slot in cui si intende installare l’Acceleratore Grafico Wildcat Realizm.
5. Se nella scatola è incluso un braccialetto antistatico, metterlo al polso e collegare l'altra estremità ad un elemento di metallo (non pitturato o coperto da adesivi) del chassis del computer.
6. Togliere l’acceleratore grafico Wildcat Realizm dall'involucro di protezione anti-statico. Annotare il numero di serie per la registrazione del prodotto e per un uso futuro. Il numero di serie si trova su un'etichetta della scheda ed è composto come segue:

7. Prima di installare la scheda grafica Realizm, assicurarsi che la scheda madre e il sistema in cui si intende collocare la scheda grafica abbiano lo spazio fisico sufficiente richiesto per l’installazione della scheda grafica. Inoltre assicurarsi che vi sia spazio sufficiente per i collegamenti dei cavi dell’unità alla scheda madre e sia presente l’alimentazione o i cavi di comunicazione. Per alcuni sistemi, ai fin di una corretta installazione, potrebbe rendersi

necessario la rimozione della staffa ad estensione presente sul retro della scheda grafica Realizm, per poter.

> ***IMPORTANTE: Wildcat Realizm 800 è una scheda grafica a doppia larghezza e a piena lunghezza, conforme alla specifica PCI Express™ x16 Graphics 150W-ATX 1.0. Accertarsi che la scheda madre e il sistema su cui si intende installare la scheda grafica siano conformi alla presente specifica. Questo garantirà che non sussiste nessun impedimento fisico per una corretta installazione della Realizm 800.***

8. Collocare la scheda nell'apposito slot, posizionarla correttamente in sede e fissarla allo chassis. Per istruzioni inerenti il fissaggio della scheda al chassis, consultare la documentazione in dotazione al sistema. Le schede ed i collegamenti allentati, non ben non ben fissi in sede, possono causare dei problemi di funzionamento nonché scariche elettrostatiche.

> ***NOTA: La ventola di raffreddamento della scheda grafica deve avere spazio sufficiente per assicurare il corretto flusso di aria. Se il flusso di aria viene bloccato, la scheda grafica potrebbe surriscaldarsi.***
>
> ***Accertarsi che in prossimità del ventilatore non siano presenti fili elettrici o cavi che possano bloccare il flusso d'aria o impigliarsi nel ventilatore, impedendo quindi alle alette del ventilatore di girare correttamente.***

Collegamento dell'alimentazione alla scheda grafica

ATTENZIONE: COLLEGARE L'ALIMENTAZIONE AUSILIARIA ALLA SCHEDA GRAFICA REALIZM 100, 200 O 800. LA MANCATA OSSERVANZA DELLE ISTRUZIONI PER IL COLLEGAMENTO DELL'ALIMENTAZIONE ELETTRICA ALLA SCHEDA POTREBBE CAUSARE DANNI ALLA SCHEDA. NOTA: LA REALIZM 500 NON NECESSSITA DI UN ALLACCIAMENTO ALL'ALIMENTAZIONE AUSILIARIA.

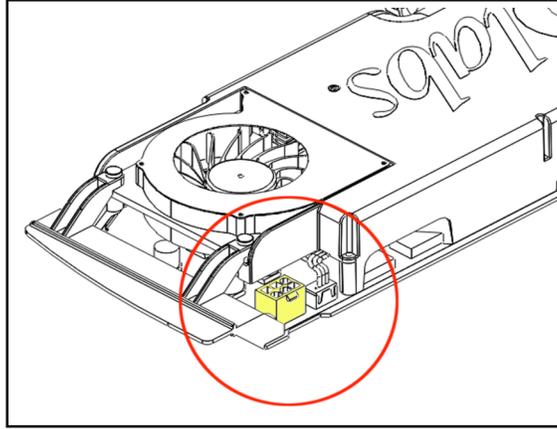
Prima di ripristinare l'alimentazione elettrica del sistema, collegare l'alimentazione ausiliaria della scheda grafica all'alimentatore (la Realizm 500 rappresenta un eccezione). Qualora manchi il cavo(i) da inserire nella scheda grafica, significa che probabilmente non si è in possesso di una alimentazione in grado di supportare la scheda grafica. Per informazioni riguardo i requisiti di alimentazione specifici per la scheda in possesso, vedere "Requisiti di sistema" alla sezione Introduzione.

Collegamento dell'alimentazione alla scheda Wildcat Realizm 800

La scheda Wildcat Realizm 800 (in conformità alla specifica PCI Express™ x16 Graphics 150W-ATX 1.0 per gli acceleratori grafici) usa la corrente dell'alimentatore del sistema per mezzo di un connettore di alimentazione High-End, specificatamente realizzato per essere inserito direttamente nelle schede grafiche.

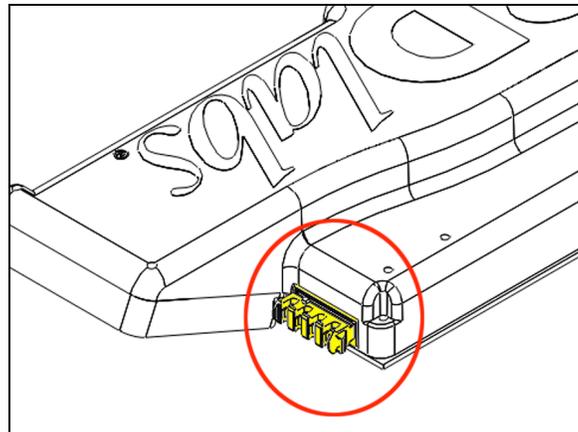
Se l'alimentatore del sistema in possesso non è dotato di connettore High-End, significa che non è conforme alla specifica di alimentazione per PCI Express High-End. **Prima di procedere con l'installazione, assicurarsi che il sistema sia in possesso dei requisiti minimi richiesti.** Inoltre, per collegare l'alimentatore del sistema sarà necessario usare l'adattatore ad Y in dotazione con la scheda grafica. L'adattatore a Y, grazie ai due cavi di alimentazione indipendenti, permette di fornire corrente alla scheda. Il collegamento dell'adattatore deve essere il primo collegamento più vicino all'alimentatore.

ATTENZIONE: LA MANCATA OSSERVANZA DELLE ISTRUZIONI SOTTO RIPORTATE COMPROMETTE IL FUNZIONAMENTO DELLA SCHEDA GRAFICA.

1. Identificare il connettore di alimentazione sulla Wildcat Realizm 800 (vedasi figura di seguito riportata) Collegare un'estremità del cavo a Y alla scheda Wildcat Realizm 800.

2. Identificare un singolo connettore per ognuno dei due cavi indipendenti dell'alimentatore. I cavi devono essere indipendenti l'uno dall'altro e i collegamenti dell'adattatore devono essere i primi collegamenti più vicini all'alimentatore.
3. Collegare entrambi i connettori dell'adattatore a Y (quello che è stato inserito nella scheda Wildcat Realizm 800) con i due cavi dell'alimentatore del sistema.
4. Rimuovere il braccialetto anti-statico e rimontare il case sul sistema.
5. Ricollegare il cavo di alimentazione.

Collegamento dell'alimentazione alla scheda Wildcat Realizm 200 o 100

ATTENZIONE: LA MANCATA OSSERVANZA DELLE ISTRUZIONI SOTTO RIPORTATE COMPROMETTE IL FUNZIONAMENTO DELLA SCHEDA GRAFICA.

1. Identificare il connettore di alimentazione sulla Wildcat Realizm 200 o 100 (vedasi figura di seguito riportata).

2. Identificare un cavo dell'alimentatore non occupato. Se il cavo dell'alimentatore è troppo corto e non arriva fino alla scheda, acquistare un cavo più lungo.
3. Collegare il cavo di alimentazione alla scheda grafica.
4. Rimuovere il braccialetto anti-statico e rimontare il case sul sistema.
5. Ricollegare il cavo di alimentazione.

In caso di potenziamento della scheda della grafica sul proprio sistema

NOTA: Le presenti istruzioni potrebbero essere diverse da quelle normalmente utilizzate per potenziare la scheda grafica o altri dispositivi; esse si sono comunque rivelate essere il metodo di installazione migliore per il nuovo hardware e software.

1. Disinstallare i driver della vecchia scheda grafica. Per ulteriori informazioni, consultare la relativa documentazione o i file di aiuto del software del driver inerenti la disinstallazione della vecchia scheda grafica.
2. Rimuovere la scheda grafica in uso dal sistema. Per installare l'Acceleratore Grafico Wildcat Realizm, consultare la sezione relativa l'installazione del hardware sopra riportata.
3. Installare il software del driver dell'Acceleratore Grafico Wildcat Realizm, vedasi "Installazione del software del driver" nel presente capitolo.

Collegamento dello schermo

Supporto del connettore dello schermo

Il seguente schema evidenzia i diversi tipi di configurazione display disponibili con Wildcat Realizm:

Wildcat Realizm 800	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Dual Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Uno o due monitor digitali dual-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor digitale dual-link oppure un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.
Wildcat Realizm 500	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Single Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard • Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.
Wildcat Realizm 200	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Dual Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Uno o due monitor digitali dual-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor digitale dual-link oppure un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard ▪ Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.
Wildcat Realizm 100	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Single Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard ▪ Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.

Pannello Ingressi/uscite Wildcat Realizm

Collegamento di uno schermo DVI

1. Assicurarsi che il computer sia spento.
2. Per ulteriori informazioni riguardanti il tipo di collegamento necessario, consultare il manuale del monitor. Il cavo del monitor, a secondo del tipo di monitor, deve essere dotato di un connettore con interfaccia DVI (Digital Video Interface) oppure un connettore VGA 15-Pin. Per lo schermo VGA consultare la sezione *"Connessione allo schermo VGA"* nel presente capitolo.
3. Collegare il cavo del monitor della workstation con la porta primaria DVI-I della scheda video Wildcat Realizm. Questo connettore, nella figura sopra e sul pannello Ingressi/Uscite (I/O) della scheda in possesso, è contrassegnato con “1”

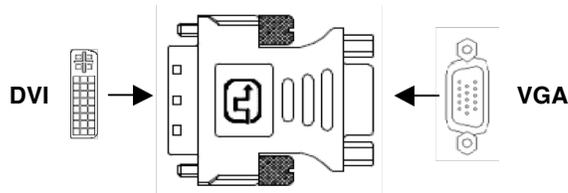
Attenzione: Se alla scheda Wildcat Realizm viene collegato un solo schermo, collegare lo schermo alla porta primaria DVI-I (contrassegnata con "1" sul pannello Ingressi/Uscite (I/O) della scheda).

NOTA: Se alla scheda Wildcat Realizm viene collegato un ulteriore schermo, collegare il relativo cavo video alla porta secondaria DVI-I. Per informazioni sulla configurazione di due monitor consultare la sezione "Attivazione della funzione doppio schermo".

Collegamento di uno schermo VGA

NOTA: Per collegare un monitor VGA alla scheda Wildcat Realizm è necessario usare l’adattatore analogico DVI, fornito insieme alla scheda.

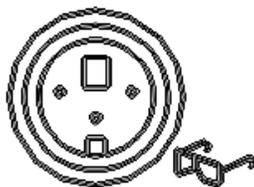
1. Collegare il connettore VGA a 15 pin dello schermo all'estremità VGA (vedi sotto) dell'adattatore DVI-analogico.
2. Collegare l'estremità DVI-I dell'adattatore alla porta primaria DVI-I (contrassegnata con "1") sulla scheda grafica 3Dlabs Wildcat Realizm.

NOTA: Se si collega sia uno schermo VGA che uno schermo digitale piatto, collegare lo schermo VGA alla porta primaria DVI-I (contrassegnata con "1").

NOTA: ***Se lo schermo non dispone di un cavo video incorporato, utilizzare un cavo schermato dotato, su un' estremità, di un connettore DVI-I o un connettore video VGA a 15 pin (con l'adattatore), per l'uscita video della scheda grafica, e sull'altra estremità degli appositi connettori per l'ingresso video dello schermo. Per ulteriori informazioni consultare la documentazione fornita assieme al monitor.***

NOTA: ***Se la scheda grafica Wildcat Realizm viene fornita insieme con il sistema, essa è già stata preinstallata e configurata prima della consegna. Per istruzioni riguardo l'impostazione della risoluzione, il colore, e la frequenza di aggiornamento, consultare il Capitolo 3, "Uso della scheda grafica".***

Collegamento di un dispositivo stereo

Accendere il sistema e collegare l'hardware stereo al connettore stereo di forma rotonda sulla scheda. Per informazioni riguardo l'uso della visualizzazione stereoscopica, consultare le informazioni fornite con l'hardware stereo. Collegare ed avviare il sistema, assieme alle periferiche, ed accedere al sistema operativo.

NOTA: ***Per configurare le impostazioni dello schermo della visualizzazione stereo, consultare il Capitolo 3 "Uso della scheda grafica".***

3-Pin Mini-DIN Stereo Connector

Installazione del Software del Driver

> ***NOTA: Se l'Acceleratore Grafico Wildcat Realizm viene fornito insieme al sistema, i driver grafici sono già stati installati prima della consegna. Questa sezione è applicabile solo nel caso in cui la scheda Wildcat Realizm sia stata acquistata come aggiornamento, oppure in caso di reinstallazione del driver o aggiornamento del sistema operativo.***

Approntare il computer

- Assicurarsi che la propria workstation sia in possesso dei requisiti di sistema corretti per eseguire l'installazione della scheda e del driver. Vedasi "Requisiti di sistema" alla sezione Introduzione.

- Salvare tutti i lavori in corso, chiudere tutte le applicazioni aperte e disattivare tutti i software operativi, come ad esempio il software anti-virus. Prima di installare un nuovo hardware o software eseguire sempre il back up del sistema.

> ***IMPORTANTE: Si deve essere in possesso del driver Wildcat adatto al sistema operativo Windows utilizzato. Se non si è sicuri a tale riguardo leggere il file readme.txt che si trova sul disco fornito con il driver. Per ulteriori informazioni sull'installazione dei driver e delle applicazioni, consultare la documentazione e la Guida on-line di Microsoft Windows. Se si intende installare la scheda grafica Wildcat Realizm su un sistema operativo Linux, consultare le istruzioni di installazione e dei driver nell'area download per i driver 3DLabs. Le informazioni sono reperibili all'indirizzo http://www.3dlabs.com/support/drivers/***

Rimozione di un driver esistente in Windows 2000

1. Accedere a Windows 2000 usando un account che abbia privilegi di amministrazione. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l' amministratore sistema o leggere il manuale utente Microsoft Windows 2000.
2. Dal menu di Avvio, andare su Impostazioni/Pannello di controllo e cliccare Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. Sotto Modifica o Rimuovi Programmi evidenziare il driver grafico attuale, e cliccare Modifica/Rimuovi.
4. Cliccare Si se viene chiesto di confermare la rimozione del driver e quindi seguire i successivi suggerimenti per completare la rimozione del driver.
5. Cliccare OK se viene confermato che la rimozione del driver è stata effettuata e riavviare il sistema prima di installare il nuovo driver Wildcat Realizm.

Rimozione di un driver esistente su Windows XP

1. Accedere a Windows XP usando un account che abbia privilegi di amministrazione. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l' amministratore del sistema o leggere il manuale utente Microsoft Windows XP.
2. Dal menu di Avvio, andare su Pannello di controllo.
3. Sotto Modifica o Rimuovi Programmi evidenziare il driver grafico attuale, e cliccare Modifica/Rimuovi.
4. Cliccare Si se viene chiesto di confermare la rimozione del driver.
5. Cliccare OK quando viene richiesto di riavviare il sistema per eliminare il driver, e riavviarlo prima di installare di nuovo il driver Wildcat Realizm.

Installazione del driver Wildcat Realizm

> ***NOTA: Consigliamo di scaricare i driver più attuali dal nostro sito internet. Sul nostro sito web sono disponibili driver particolari per applicazioni specifiche.***

1. L'installazione deve essere eseguita da un utente con privilegi di amministrazione Windows. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l' amministratore del sistema o leggere il manuale utente per i sistemi operativi Microsoft.
2. Avviare Windows. Se appare Assistente Trovato Nuovo Hardware, fare clic su Annulla per eliminare il dialogo. In Windows XP, eliminare il messaggio che chiede se si desidera che Windows XP imposti la risoluzione.
3. Localizzare il disco contenente il driver 3Dlabs Wildcat Realizm. Per localizzare il driver inserire il disco nell'apposita unità o cambiare directory.
4. Nel finestra dialogo Wildcat Realizm Driver Installation Message fare clic su OK per iniziare la procedura di installazione.
5. Per applicare le nuove impostazioni è necessario riavviare la workstation. Rimuovere il disco dall'unità (se pertinente). Cliccare Si per riavviare il sistema. In Windows XP, selezionare Disattiva, quindi selezionare Spegnere il computer, e poi Riavvia.
6. Con Microsoft Windows 200: la prima volta che si procede all'installazione del driver verrà chiesto di riavviare il sistema una seconda volta, in modo da consentire la registrazione del driver dual head della scheda Wildcat Realizm. Ciò permetterà di operare in modalità dual head con due schermi, qualora lo si desiderasse. Per maggiori dettagli consultare la sezione "Configurazione delle impostazioni display" del presente manuale. La successiva installazione del driver richiederà un solo riavvio.
7. Con Microsoft Windows XP: il driver dual head è già stato registrato e non è necessario riavviare il sistema una seconda volta.

Verifica del driver dello schermo predefinito

Verifica in Windows 2000

1. Nel menu Start di Windows andare a Impostazioni/Pannello di Controllo/Sistema/Hardware/Gestione Periferiche.
2. In Adattatori Display, verificare che il dispositivo Wildcat Realizm sia riportato nell'elenco. Questo significa che è stato installato il driver corretto.
3. Chiudi Gestione periferiche e Pannello di Controllo.

Verifying under Windows XP

1. From the Windows Start menu, go to Control Panel/Performance and Maintenance/ System/Hardware/ Device Manager.
2. In Adattatori Display, verificare che il dispositivo Wildcat Realizm sia riportato nell'elenco. Questo significa che è stato installato il driver corretto.
3. Chiudi Gestione periferiche e Pannello di Controllo

Verifica la versione del sistema di avvio

Verifica in Windows 2000

1. Nel menu Start andare su Impostazioni/Pannello di Controllo/Sistema/Avanzate.
2. Fare clic su Avvio e Ripristino.
3. Sulla finestra di dialogo Avvia e Ripristino, verificare che "Microsoft Windows 2000 Professional" sia elencato come sistema operativo predefinito. E' IMPORTANTE che il sistema operativo corrisponda a quello del driver installato. Cliccare OK.
4. Fare nuovamente clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Proprietà del sistema.

Verifica in Windows XP

1. Dal menu di Avvio, andare su Impostazioni/Pannello di controllo/Prestazioni e Manutenzione/Sistema/Avanzate. La procedura è diversa in caso di utilizzo della visualizzazione classica e le istruzioni uguali a quelle per Windows 2000.
2. Fare clic sul pulsante Impostazioni in Avvio e Ripristino.
3. Sul dialogo Avvio e Ripristino, verificare che "Microsoft Windows XP Professional" sia elencato come sistema operativo predefinito. E' IMPORTANTE che il sistema operativo corrisponda a quello del driver installato. Cliccare OK.
4. Fare nuovamente clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Proprietà del sistema.

Registrazione dell'Acceleratore Grafico 3Dlabs

Registrando il proprio Acceleratore Grafico 3Dlabs si può usufruire di:

- Attivazione della garanzia
- Notifica degli aggiornamenti del software
- Diritto all'assistenza tecnica

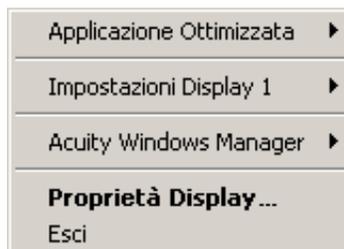
Eseguire la registrazione on-line una volta terminata l'installazione del software e del hardware.

- Collegarsi a **http://www.3dlabs.com** e cliccare sul link support, quindi su link register. Riempire il modulo di registrazione che appare sullo schermo, e fare clic su Invia una volta terminata l'operazione.

Il driver dell'Acceleratore Grafico 3Dlabs

Il software del driver 3Dlabs consente di ottimizzare le relazioni di lavoro tra la scheda, il sistema e le applicazioni in uso. Il pannello di controllo display 3DLabs permette di personalizzare e creare le impostazioni del driver. Il Configuration Manager della barra applicazioni permette di accedere in modo pratico e veloce alla maggior parte delle funzioni del pannello di controllo display e consente inoltre di cambiare velocemente tra le diverse impostazioni del driver.

Il Configuration Manager della barra applicazioni

Quando si procede all'installazione dell'Acceleratore Grafico 3Dlabs e del relativo software, nella barra strumenti apparirà la casella gialla "3D". Per accedere al Configuration Manager Display e ai relativi shortcut degli strumenti di configurazione cliccare il logo con il tasto destro del mouse.

- Applicazione Ottimizzata consente di configurare velocemente l'adattatore grafico in possesso, al fine di usare le impostazioni ottimali di una specifica applicazione.

> ***NOTA:** Cambiando le impostazioni, le modifiche eseguite sulle schermate OpenGL o DirectX potrebbero venire soprascritte. Si consiglia di selezionare la funzione Applicazione Ottimizzata prima di eseguire modifiche sulle altre schermate.*

- Impostazioni Display 1 mostra un elenco pop-up delle risoluzioni supportate Ad ogni risoluzione è associato un elenco pop-up delle frequenze refresh disponibili. Se si è in modalità doppio monitor, apparirà quindi la Risoluzione Display 1 e la Risoluzione Display 2.
- Acuity Windows Manager permette di attivare, disattivare e modificare le proprietà dell'assistente di configurazione 3Dlabs Acuity Windows Manager.
- Proprietà Display permette di accedere al pannello di controllo schermo.
- Chiudi chiude la finestra di dialogo.

Il Pannello di Controllo Display

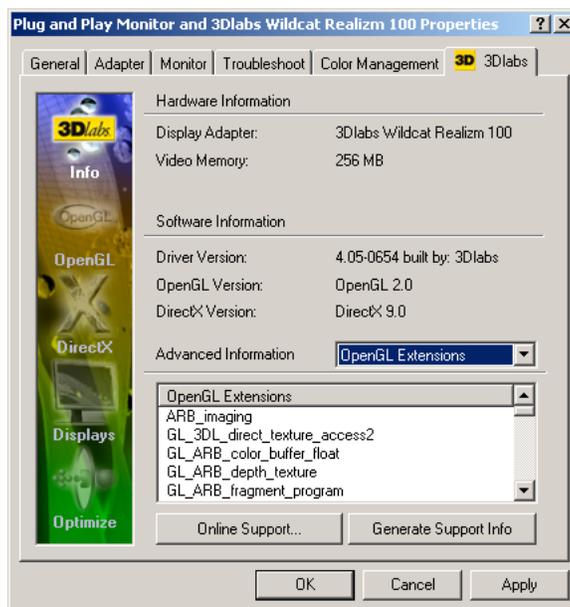
Accedere agli strumenti di configurazione tramite il pannello di controllo delle proprietà display per mezzo di una delle seguenti opzioni::

Opzione 1: cliccare il desktop con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro qualora siano state modificate le opzioni del mouse) e cliccare Proprietà Display.

Opzione 2: cliccare "3D" nella barra strumenti per accedere al Configuration Manager tramite barra Applicazioni, poi cliccare Proprietà display.

Nella finestra Proprietà Display:

1. Selezionare la scheda Impostazioni
2. Fare clic su Avanzate.
3. Selezionare la scheda 3Dlabs.

Cliccando per la prima volta la scheda 3Dlabs nel Pannello di Controllo Display, apparirà la pagina introduttiva:

NOTA: Questo è solo un esempio. Il proprio pannello di controllo visualizzerà le informazioni specifiche relative alla scheda madre, ai BIOS e alla versione del driver.

La prima finestra fornisce le seguenti informazioni:

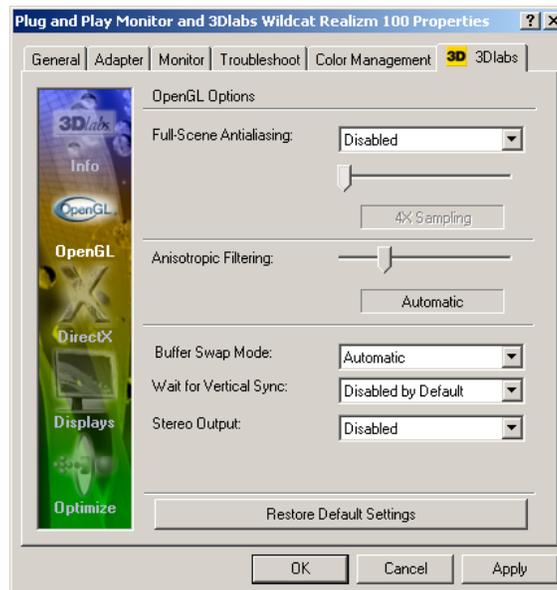
- Informazioni Hardware
  - Adattatore Display
  - Memoria Video
- Informazioni Software
  - Versione Driver
  - Versione OpenGL
  - Versione DirectX
- Informazioni Avanzate:
  - Estensioni OpenGL
  - Direct 3D Device Caps
- Supporto on-line (al link www.3dlabs.com, 3Dlabs' sito servizio clienti. E' necessaria una connessione Internet.)
- Creare Info di Assistenza (crea un file di testo contenente informazioni del sistema, comprese le versioni BIOS, le schede grafiche e il driver 3DLab, a supporto del personale addetto all'assistenza tecnica 3Dlabs nella valutazione dei problemi.)

E' possibile quindi navigare tra tutti gli strumenti per la personalizzazione del driver 3Dlabs usando le icone a sinistra:

- Opzioni OpenGL - Antialiasing full-scene, Anisotropic filtering, Stereo, Modalità Buffer Swap, Sync Verticale
- Opzioni direct - Antialiasing full-scene, Sync Verticale
- Impostazioni Display - Modalità Clonazione, Controllo colore, Rotazione display, Edge blending/sovrapposizione
- Ottimizza Impostazioni - Ottimizzazione applicazione, Acuity Windows Manager, Barra applicazioni

Gli strumenti di personalizzazione sono trattati in modo più dettagliato successivamente nel presente capitolo.

Configurazione Opzioni OpenGL

La finestra consente di personalizzare le seguenti funzioni:

Full-scene Antialiasing

Selezionare una delle seguenti opzioni:

Disattivato: La funzione antialiasing full-scene è disattivata in tutte le applicazioni.

Automatico: La funzione antialiasing full-scene è disattivata per default, ma può essere attivata dalle singole applicazioni. Se attivata, l'applicazione userà il conteggio campioni indicato dalla barra di scorrimento.

Forzare On: La funzione antialiasing full-scene è attivata in tutte le applicazioni. L'applicazione userà il conteggio campioni indicato dalla barra di scorrimento.

4X Sampling: Questa impostazione forza l'adattatore grafico ad usare l' antialiasing con quattro campioni per pixel. Si tratta della più veloce delle opzioni di antialiasing.

8X Sampling: Questa impostazione forza l'adattatore grafico ad usare l' antialiasing con otto campioni per pixel. La presente impostazione produrrà l'immagine più omogenea e uniforme in assoluto

Anisotropic Filtering

Disattivato: L' anisotropic filtering è disattivato in tutte le applicazioni OpenGL.

Automatico: L'anisotropic filtering è disattivato per default, ma può essere attivato dalle specifiche applicazioni

Forzare Sampling 2X: L'anisotropic filtering con due campioni per textel verrà usato per tutte le applicazioni OpenGL.

Forzare Sampling 4X: L'anisotropic filtering con quattro campioni per textel verrà usato per tutte le applicazioni OpenGL.

Forzare Sampling 8X: L'anisotropic filtering con otto campioni per textel verrà usato per tutte le applicazioni OpenGL. E' l'impostazione con cui si può ottenere la massima qualità.

Modalità Buffer Swap

Automatico: L'adattatore grafico imposterà per default la modalità Page Flipping, in cui il back buffer e il front buffer si alternano semplicemente, senza essere specificatamente sovrascritti dall'applicazione. Questa opzione generalmente permette di ottenere la migliore prestazione.

Forzare Swap Copy: I dati vengono copiati dal back buffer sul front buffer del display. Questo comportamento generalmente è più lento del Page Flipping, ad ogni modo alcune applicazioni potrebbero richiedere questo comportamento poiché esse eseguono una memorizzazione cache delle informazioni nel back buffer. Usare l'impostazione se un'applicazione non mostra le immagini correttamente.

Attendere Sync Verticale

La presente opzione imposta il comportamento sync. verticale da usare con le applicazioni OpenGL. Sincronizzazione Verticale significa che le applicazioni devono aspettare che il display sia pronto, prima di poter eseguire le operazioni di disegno. Ciò pone un limite superiore al frame rate che un'applicazione può raggiungere, qualche volta esso è comunque necessario al fine di prevenire gli artefatti "tearing", cioè immagini spezzettate o sfarfallanti, causate dalle operazioni di disegno visibili al di fuori del proprio frame.

Attivato: La sincronizzazione verticale è attivata in tutte le applicazioni OpenGL.

Preimpostato come Disattivato: La sincronizzazione verticale è disabilitata a meno che non venga abilitata specificatamente da un'applicazione.

Uscita Stereo

Vedasi "Configurazione dell'Acceleratore Grafico 3Dlabs per la visualizzazione stereo" nella presente sezione.

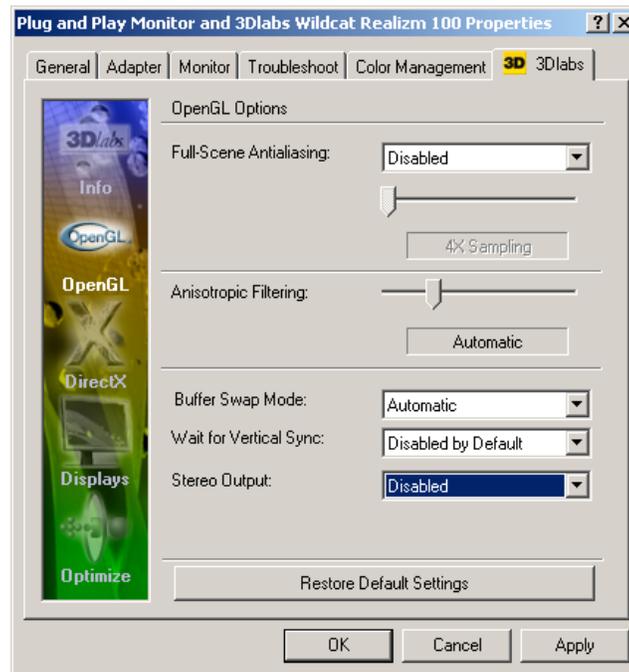
Configurazione dell'Acceleratore Grafico 3Dlabs per la visualizzazione stereo

L' Acceleratore Grafico Wildcat Realizm è dotato di un connettore segnale sync stereo VESA standard (mini-DIN a 3-pin) e supporta la visualizzazione stereo 3D. Per visualizzare le immagini stereoscopiche

sul PC Windows in possesso è necessario collegare l'apposita apparecchiatura, come ad esempio gli occhiali stereo al connettore mini-DIN a 3-pin della scheda.

Per una visualizzazione stereo ottimale si consiglia di usare uno schermo con una frequenza refresh di almeno 100 Hz e di spegnere tutte le luci fluorescenti prima di visualizzare le immagini stereoscopiche al fine di prevenire possibili mal di testa.

Impostazione e configurazione della visualizzazione stereo:

1. Collegare l'hardware stereo al connettore stereo di forma rotonda sulla scheda. Consultare la documentazione fornita insieme al hardware stereo in possesso.
2. Cliccare il desktop con il tasto destro del mouse per accedere al Pannello di Controllo Display.
3. Scegliere Proprietà dal menu mostrato.
4. Selezionare la scheda Impostazioni
5. Fare clic sul pulsante Avanzate e selezionare la scheda 3Dlabs.
6. Cliccare l'icona OpenGL sulla barra di navigazione sinistra.
7. Sulla schermata OpenGL, selezionare il formato di uscita stereo desiderato dal menu a tendina a destra di Uscita Stereo, frame sequential stereo oppure passive stereo [solo in modalità schermo singolo].
8. Cliccare Applica e poi OK.
9. Selezionare una frequenza refresh appropriata sulla pagina Impostazioni Proprietà Display (per es. 118 Hz)

NOTA: Per informazioni riguardo le frequenze adeguate, vedasi la documentazione degli occhiali stereo in possesso.

Configurazione Opzioni DirectX

Full-scene Antialiasing

Selezionare una delle seguenti opzioni dal menu a tendina:
Disattivato: La funzione antialiasing full-scene è disattivata in tutte le applicazioni.

Automatico: La funzione antialiasing full-scene è disattivata per default, ma può essere attivata dalle singole applicazioni. Se attivata, l'applicazione userà il conteggio campioni indicato dalla barra di scorrimento.

Forzare On: La funzione antialiasing full-scene è attivata in tutte le applicazioni. L'applicazione userà il conteggio campioni indicato dalla barra di scorrimento.

4X Sampling: Questa impostazione forza l'adattatore grafico ad usare l' antialiasing con quattro campioni per pixel. Si tratta della più veloce delle opzioni di antialiasing.

8X Sampling: Questa impostazione forza l'adattatore grafico ad usare l' antialiasing con 8 campioni per pixel. La presente impostazione produrrà l'immagine più omogenea e uniforme in assoluto

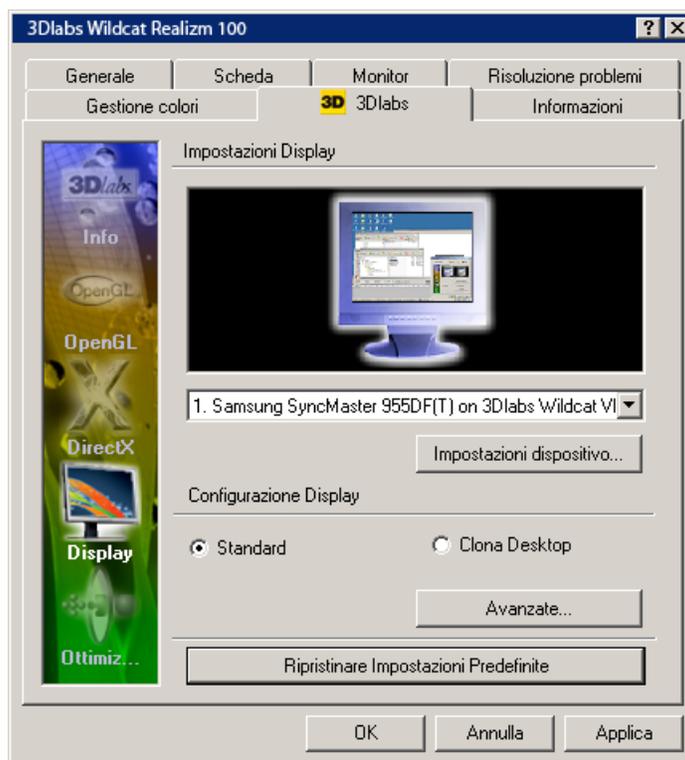
Attendere Sync Verticale

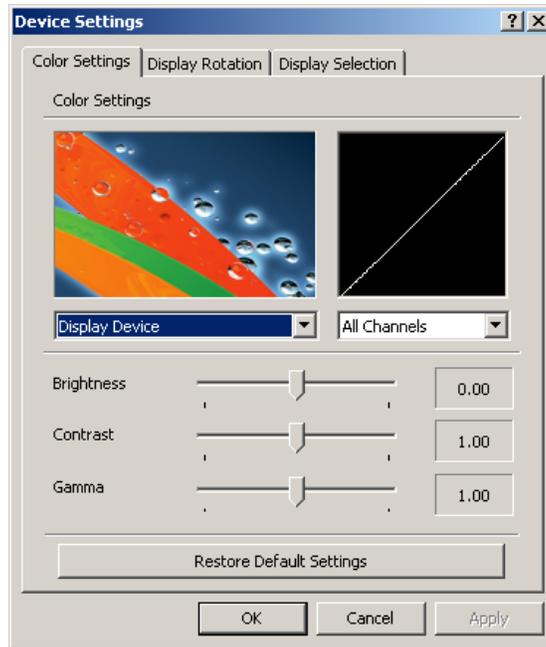
La presente opzione imposta il comportamento sync verticale da usare con le applicazioni Direct3D in modalità a pieno schermo. Sincronizzazione Verticale significa che le applicazioni devono aspettare che il display sia pronto, prima di poter eseguire le operazioni di disegno. Ciò pone un limite superiore al frame rate che un'applicazione può raggiungere, qualche volta esso è comunque necessario al fine di prevenire gli artefatti "tearing", cioè immagini spezzettate o sfarfallanti, causate dalle operazioni di disegno visibili al di fuori del proprio frame.

Attivato: La sincronizzazione verticale è attivata in tutte le applicazioni Direct3D in modalità a pieno schermo.

Preimpostato come Disattivato: La sincronizzazione verticale è disabilitata a meno che non venga abilitata specificatamente da un'applicazione.

Configurazione Impostazioni Display

Per configurare le impostazioni dello schermo in possesso, selezionare lo schermo dal display grafico o dall'elenco a tendina, e cliccare "Impostazioni dispositivo…". Si aprirà un'altra finestra con le schede Impostazioni Colore, Rotazione Display e Seleziona Display.

Dalla **scheda Impostazioni Colore** è possibile configurare quanto segue:

- Selezionare un'opzione dal menu a tendina per modificare le impostazioni colore:
  - Display: Le impostazioni del colore vengono applicate direttamente al frame buffer del display.
  - Overlay: Le impostazioni colore sono applicate solo agli overlay. Usa questa impostazioni per modificare le impostazioni colore per la riproduzione DVD. Si prega di notare che questo comando non influisce sui overlay OpenGL ma solo su quelli con accesso tramite DirectX API.
- Selezionare i **Canali Colore** che si desidera modificare (tutti i canali, Rosso, Verde o Blu), quindi usare le barre di scorrimento per configurare le impostazioni di **Luminosità, Contrasto** e **Gamma** dei canali(e) colore scelti.

La **Scheda Rotazione Display** consente di verificare o rilevare l'orientamento automatico del display (se supportato dal display). Inoltre essa contiene i comandi per una rotazione manuale dl display, qualora sia necessario.

Configurazione delle Opzioni di Rotazione del Display

Orientamento

Rileva Orientamento: Alcuni display sono dotati di un supporto di rotazione hardware integrato. Se il display in possesso supporta la rotazione hardware, cliccare questo pulsante per utilizzare il formato di orientamento desiderato.

Nota: Prima è necessario configurare il display.

Rotazione Display

Se il display in possesso non supporta la rotazione hardware, usare i comandi di rotazione display per ruotare manualmente il display da 0, 90, 180 e 270 gradi.

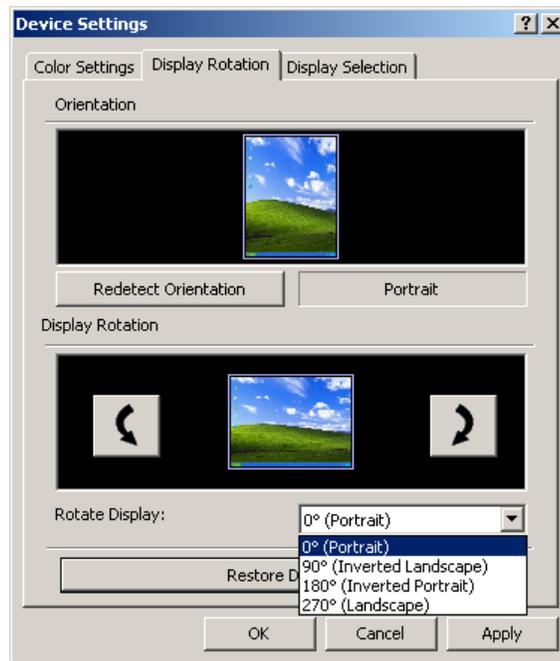
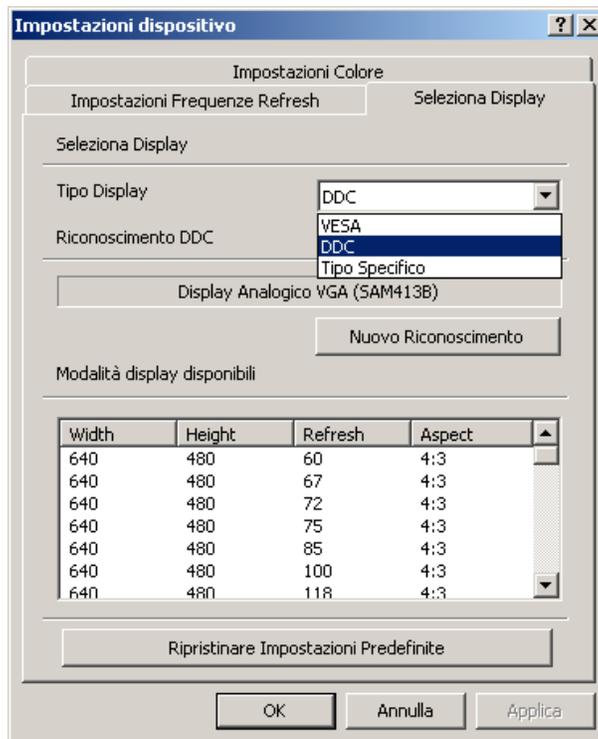
Frecce di rotazione: consente di modificare in modo graduale le opzioni di rotazione del display con incrementi di 90 gradi in senso orario o antiorario.

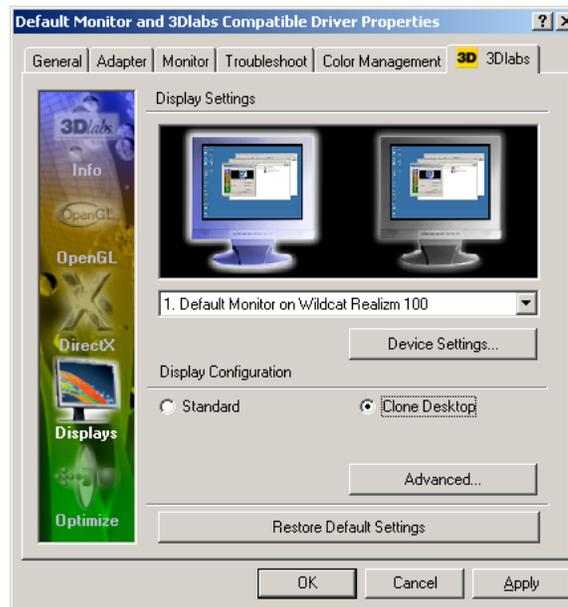
0 gradi: Orientamento del display per default.

90 gradi: consente di ruotare il display di 90 gradi in senso orario rispetto all'orientamento display per default.

180 gradi: consente di ruotare il display di 180 gradi in senso orario rispetto all'orientamento display per default.

270 gradi: consente di ruotare il display di 270 gradi in senso orario rispetto all'orientamento display per default.

NOTA: La rotazione display è disponibile sugli acceleratori grafici Realizm 100, 200 e 500. [Non è disponibile per Realizm 800.]

Sulla scheda **Seleziona Display** è possibile scegliere se selezionare manualmente il proprio specifico tipo di display oppure tramite autoriconoscimento. E' possibile visualizzare anche le modalità dei display disponibili.

Configurazione della Configurazione Display

Per configurare la configurazione del display in possesso selezionare Standard oppure la modalità Clonare Desktop. Cliccare sul pulsante “Avanzate” per accedere alle funzioni del display di edge blending e sovrapposizione.

Configurazione modalità Dual Head

1. Cliccare il desktop con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro qualora siano state modificate le impostazioni del mouse) per accedere al Pannello di Controllo Display.
2. Scegliere Proprietà dal menu mostrato.
3. Selezionare la scheda Impostazioni
4. Selezionare il monitor ombreggiato
5. Attivare la casella “Estendi desktop su questo schermo”.
6. Fare clic su “Applica”.

Per ritornare il modalità single head ripetere la procedura sopra riportata, quindi terminare la procedura disattivando la casella “Estendi desktop su questo schermo”.

Clonazione del desktop

1. Per clonare il desktop in uso su un secondo schermo, innanzitutto è necessario collegare correttamente il secondo monitor alla scheda grafica. Per istruzioni vedasi “Collegamento dello Schermo” nella sezione *Configurazione Software*. Cliccare il desktop con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro qualora siano state modificate le impostazioni del mouse) per accedere al Pannello di Controllo Display.
2. Scegliere Proprietà dal menu mostrato.
3. Selezionare la scheda Impostazioni
4. Fare clic sul pulsante Avanzate e selezionare la scheda 3Dlabs.
5. Cliccare l’icona Display a sinistra, quindi selezionare opzione 2 dal menu a tendina.

6. Se il pulsante dell'opzione Clonare desktop non è selezionato, significa che al momento si sta operando in modalità Dual head ed è necessario ritornare prima in modalità Single head.
7. A questo punto per duplicare il desktop sul secondo schermo è possibile selezionare "Clonare desktop", quindi "Applica".

Configurazione Display Avanzate

Cliccare sul pulsante "Avanzate" per accedere alle impostazioni dei comandi di Edge Blending e Sovrapposizione. Le impostazioni Edge Blending e Sovrapposizione vengono usare con i proiettori del display per creare, gestire e allineare l'uscita di proiettori a più display per una visualizzazione senza linee di giunzione del desktop su più display.

Prima di usare i comandi Edge Blending e Sovrapposizione assicurarsi che i proiettori del display siano fisicamente allineati con la sovrapposizione desiderata e siano impostati sulla stessa risoluzione e sulle stesse dimensioni dell'immagine proiettata.

Sulla Scheda **Edge Blending/Sovrapposizione** spuntare la casella "Attiva Sovrapposizione display". E' possibile configurare quanto segue:

- Sovrapposizione Pixel: controlla il numero di pixel sovrapposti sulla linea di giunzione nel punto in cui si incontrano le immagini proiettate.
- Tipo Blending: controlla il tipo di blending desiderato che elimina la linea di giunzione visiva nel punto in cui si sovrappongono le immagini proiettate.

Configurazione Edge Blending e Sovrapposizione

Sovrapposizione Pixel

Barra di scorrimento sovrapposizione pixel: è possibile impostare la sovrapposizione dei display proiettati in modo da essere quasi pari all'intero range dei pixel disponibili. La sovrapposizione pixel comande le dimensioni del desktop proiettato disponibile al momento. Maggiore è la sovrapposizione e minori sono le dimensioni reali del desktop progettato. Esempio: Per due proiettori display con configurazione 1200 x 1024 e orientati per una proiezione side-by-side, la sovrapposizione pixel disponibile va da 0 a 1120 pixel.

Dopo aver regolato la Barra di scorrimento di sovrapposizione pixel, sul pannello di controllo Edge Blending/Sovrapposizione verranno mostrati i contorni colorati dell'area di sovrapposizione del display. I contorni di riferimento servono per mostrare l'effetto sovrapposizione nell'area della linea di giunzione dei proiettori dei display e per mostrare l'effetto sulle dimensioni totali dello schermo disponibile.

> NOTA: Per abilitare la funzione di sovrapposizione assicurarsi che siano soddisfatti i seguenti criteri:
>
> 1. L'adattatore grafico deve essere collegato a due display.
> 2. Entrambi i display devono avere la stessa profondità di colore e risoluzione.
> 3. I display devono essere allineati verticalmente e orizzontalmente.

Tipo Blending

Selezionare il metodo blending da applicare alla zona di sovrapposizione.

Disattivato (solo Sovrapposizione): nell'are di sovrapposizione non verrà eseguito nessun edge blending.

Lineare: nell'area di sovrapposizione viene creata una dissolvenza lineare passando da un display a quello successivo.

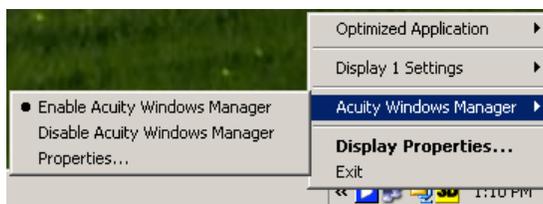
Gamma: nell'area di sovrapposizione viene creata una dissolvenza dinamica sui valori gamma dei pixel nella zona di sovrapposizione.

Ottimizza Impostazioni

Configurare il Driver Acuity per usare le impostazioni ottimali di un'applicazione specifica, selezionando l'applicazione stessa dal menu a tendina.

Applicazioni Acuity: 3Dlabs Acuity Windows Manager

L'Icona Barra Applicazion 3Dlabs Acuity permette di accedere direttamente alle funzioni del driver dalla Barra Applicazioni Windows, nonché di avere un maggiore controllo sulla visualizzazione del proprio desktop Windows. Per configurare Acuity Windows Manager cliccare sull'Assistente di Configurazione per iniziare.

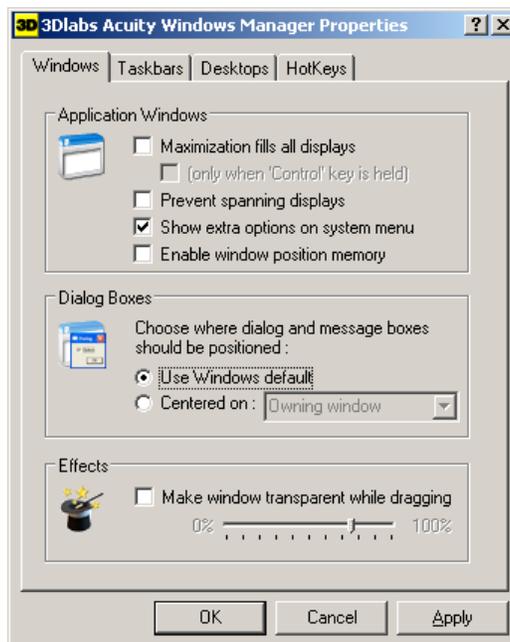
E' possibile accedere al Acuity Windows Manager anche cliccando con il tasto destro del mouse l'icona 3D sulla barra applicazioni e selezionando le opzioni Acuity Windows Manager.

Per poter usare la funzione Acuity Windows Manager, questa deve essere abilitata spuntando la casella "Attivare Acuity Windows Manager" nel pannello di controllo Ottimizza Impostazioni oppure tramite l'icona 3D e selezionando le opzioni Acuity Windows Manager nella barra applicazioni del windows desktop. Per accedere alle proprietà Acuity Windows Manager , cliccare con il tasto destro del mouse sul desktop e selezionare "Proprietà 3DLabs" dal menu a tendina.

Acuity Windows Manager consente di configurare quanto segue:

- Controllo ingrandimento finestra
- Controllo Margini Display
- Posizionamento Finestra di Dialogo Applicazione
- Trasparenza finestra
- Estensioni Menu Finestra 3DLabs
- Memoria posizione finestra
- Barra applicazioni Dual Display
- Commutazione applicazione
- Attivare più desktop
- Definisci HotKey

Configurazione Opzioni Acuity Windows Manager

Questa finestra consente di personalizzare windows, la barra applicazioni, i desktop e le funzioni dei HotKey del Acuity Windows Manager:

Sulla **Scheda Finestre** si trovano le opzioni per controllare come funzionano le finestre delle applicazioni e le finestre di dialogo con Acuity Windows Manager abilitato.

Finestre Applicazioni

Selezionare una delle seguenti opzioni:

L'ingrandimento occupa tutti i display: questa opzione controlla come si comporta un'applicazione usando più display. Spuntare la casella per abilitare l'ingrandimento di una finestra di una applicazione su tutti i display. Esiste un'opzione supplementare che consente di ottenere il normale l'ingrandimento sul singolo display, mentre è possibile ottenere l'ingrandimento su tutti i display premendo il tasto CTRL quando si ingrandisce l'applicazione.

Evitare la ripartizione sui display: quando si spostano le finestre dialogo o applicazioni su più display, questa opzione evita che la finestra venga posizionata in modo tale da consentire a parti della finestra di essere ripartite su entrambi i display.

Mostra opzioni extra sul menu del sistema: se attivato, aggiunge un'opzione "Proprietà 3DLabs" alla maggior parte dei menu di contesto cliccando il tasto destro del mouse, per facilitare l'accesso alle funzioni Acuity Windows Manager. Esso inoltre aggiunge comandi per lo spostamento delle applicazioni su più display e su desktop virtuali.

Attivare la memoria posizione finestra: alcune applicazioni memorizzano la posizione della finestra, per cui esse si aprono sempre nella stessa posizione in cui sono state precedentemente chiuse. Per le applicazioni che normalmente non supportano questa funzione, spuntare la relativa casella e Acuity Windows Manager provvederà ad emulare questa funzione.

Finestre di dialogo

Quando si usano più display, qualche volta la collocazione delle finestre di dialogo e dei messaggi di avviso non è omogenea e questi potrebbero non essere visualizzati sul display che si sta guardando. Acuity Windows Manager è in grado di gestire tale situazione:

Usare Windows Default: Acuity Windows Manager non è attivato per la gestione delle finestre di dialogo e dei messaggio di avviso.

Al centro di: Selezionare il presente menu a tendina per scegliere come Acuity Windows Manager dovrebbe provare a gestire la collocazione delle finestre di dialogo e dei messaggi di avviso.

Display con cursore - Le finestre di dialogo e i messaggio di avviso si apriranno sul display in cui si trova il cursore al momento.

Display di appartenenza - Le finestre di dialogo e i messaggio di avviso si apriranno sul display in cui è in funzione l'applicazione principale.

Finestra di appartenenza - Le finestre di dialogo e i messaggi di avviso si apriranno sullo stesso display in cui è in funzione la finestra a cui vengono associate.

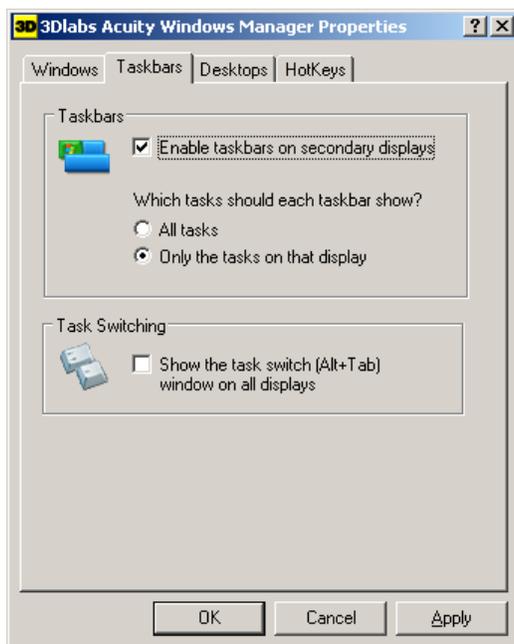
Display 1 - Le finestre di dialogo e i messaggi di avviso si apriranno sempre sul display 1.

Display 2 - Le finestre di dialogo e i messaggi di avviso si apriranno sempre sul display 2.

Effetti

Acuity Windows Manager consente alla finestra dell'applicazione di diventare trasparente cliccando e tenendo premuto la barra del titolo dell'applicazione. Questo è uno strumento molto utile per vedere cosa c'è dietro la finestra dell'applicazione senza dovere spostare la finestra.

Rendere la finestra trasparente durante le operazioni di trascinamento – Spuntare la casella per attivare la funzione. Usare la barra di scorrimento per controllare la percentuale di trasparenza. La selezione 0% lascerà la finestra dell'applicazione completamente visibile e la selezione 100% renderà l'applicazione completamente trasparente.

Sulla **Scheda Barra applicazioni** sono disponibili le opzioni per controllare come viene visualizzata la barra applicazioni e la commutazione delle finestre delle applicazioni in una configurazione a più display e con Acuity Windows Manager abilitato.

Bara applicazioni

Selezionare una delle seguenti opzioni:

Attivare la barra applicazioni su tutti i display secondari: Spuntare questa casella per fare in modo che la barra applicazioni appaia su tutti i display in un sistema configurato a più display. Non selezionando questa opzione, la barra applicazioni apparirà solamente sul display principale.

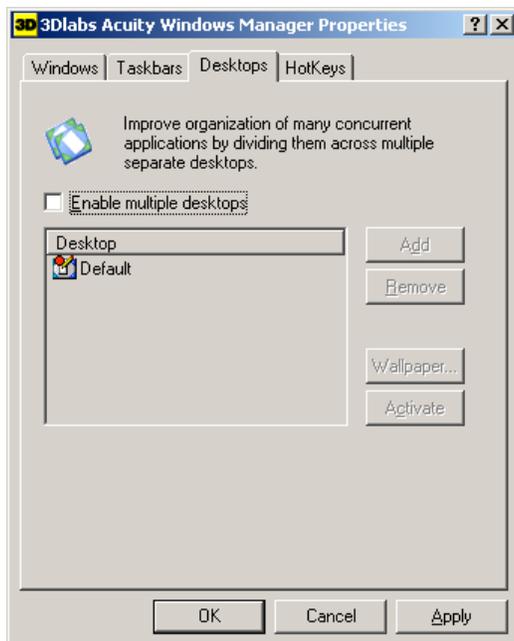
Esistono due modalità di visualizzazione della barra applicazioni:

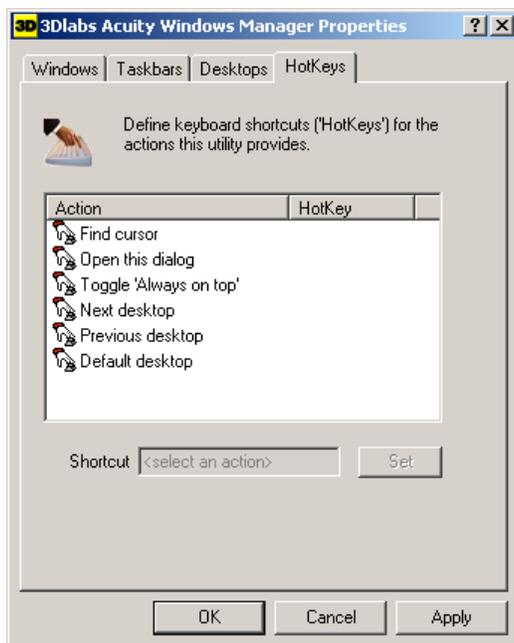
Tutte le applicazioni – Selezionando questa modalità, la barra applicazioni mostrerà tutte le applicazioni aperte, indipendentemente dal display su cui queste sono in funzione.

Solo le applicazioni su questo display -Selezionando questa modalità, la barra applicazioni mostrerà solo le applicazioni aperte, in funzione su questo display. In un sistema a più display, questa modalità è particolarmente utile per organizzare e conoscere su quale display una determinata applicazione viene collocata.

Commutazione applicazione – Spuntare la presente casella per fare apparire la funzione di commutazione delle applicazioni Windows (ALT+Tab) su tutti i display. Se questa funzione non è abilitata, la commutazione delle applicazioni apparirà solo sul display principale.

Desktop

Sulla **Scheda Desktop** si trovano le opzioni per l'abilitazione di più desktop virtuali. Ciò può rivelarsi molto utile per organizzare le varie applicazioni in uso. Se attivato, cliccando il nome dell'applicazione nella barra applicazioni o nella barra con i titoli delle applicazioni con il tasto destro del mouse appariranno le opzioni per spostare l'applicazione tra i desktop virtuali e/o i display.

HotKeys

Sulla Scheda **HotKey** si trovano le opzioni per configurare la tastiera per selezioni hotkey su più display, il che consente di ridurre l'uso del mouse o delle selezioni da tastiera per le funzioni Acuity Windows Manager.

Per configurare la tastiera procedere come segue:

1. Selezionare l’azione per definire un hotkey.
2. Premere i tasti a cui si vuole attribuire una funzione hotkey. Di solito si tratta di premere prima ALT, CTRL, SHIFT in un certo ordine e poi il tasto di una determinate lettera o numero.
3. Cliccare il pulsante Set per assegnare la sequenza di digitazione tasti di un hotkey all’azione scelta.

Azioni disponibili con l’assegnazione di un HotKey:

Trova cursore – Fa apparire un cerchio luminoso attorno al cursore. Tale funzione è molto utile in caso di display ad alata risoluzione e sistemi con più display.

Apri questo dialogo – Apre la finestra delle proprietà dei hotkey.

Commutare 'Sempre in primo piano' – Consente all’applicaziome selezionata di essere sempre sopra le altre applicazioni.

Desktop successivo – Commuta il display sul desktop virtuale successivo.

Desktop precedente – Commuta il display sul desktop virtuale successivo.

Desktop default – Commuta il display sul desktop impostato per default.

APPENDICE A – ATTIVAZIONE DI MULTIVIEW E GENLOCK

Il Wildcat Realizm Multiview Option Kit abilita le funzioni Multiview e Genlock dell'acceleratore grafico Wildcat Realizm.

La funzione Multiview consente di eseguire la stessa applicazione su più workstation e considera tutti i display come un'unica singola "tela virtuale", per cui il refresh avviene come se fosse un unico display.

La funzione Genlock consente di bloccare una o più schede grafiche a fonti di sincronizzazione esterne come ad esempio una sinc. studio (le schede potrebbero essere alloggiate in un'unica workstation o essere distribuite su diverse workstation).

NOTA: L'adattatore grafico Wildcat Realizm deve espressamente supportare l'opzione Wildcat Realizm. Visitare il sito www.3dlabs.com ed accertarsi che l'adattatore grafico Realizm in possesso supporta l'opzione.

I formati dei segnali Genlock supportati sono:

- NTSC Composite Video
- PAL Composite Video
- HDTV
- Segnali periodici compatibili con livello TTL, LVTTL, o CMOS (50Hz - 180Hz), aventi una larghezza di impulso minimo alto o basso paria a 100ns

I formati dei segnali Genlock supportati sono:

- Genlock verso sinc. verticale proveniente da un segnale NTSC, PAL, o HDTV
- Genlock verso sinc. campo proveniente da un segnale NTSC, PAL, o HDTV
- Genlock verso un segnale TTL
- Genlock verso o un fronte di salita, di discesa o entrambi i fronti di un segnale input
- Genlock verso ogni 1°, 2°, 3°, 4°, 5° o 6° segnale input
- Ritardo del segnale genlock per allineamento alla fonte esterna

IMPORTANTE: Per utilizzare Multiview, l'applicazione dovrà supportare Multiview. Consultare la documentazione dell'applicazione in possesso riguardo l'uso di Multiview e Genlock.

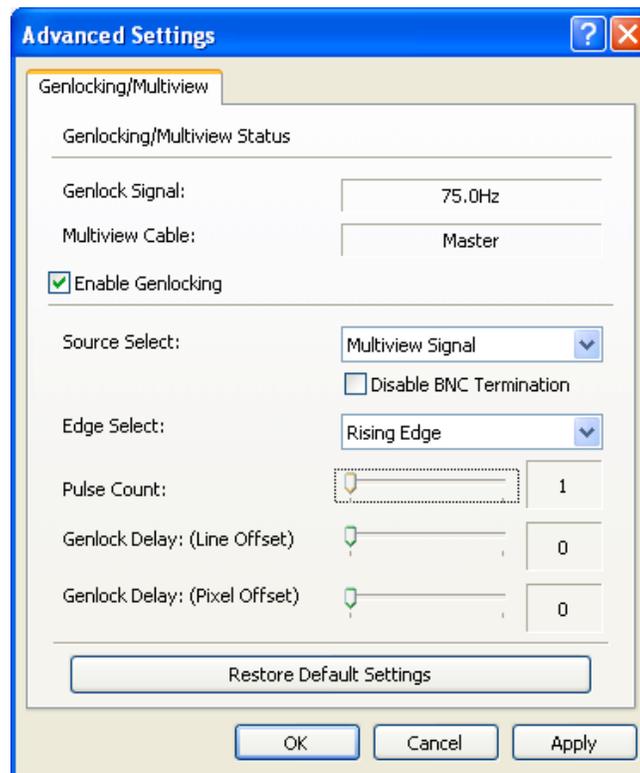
Impostazione Multiview

Dopo aver correttamente installato il Multiview Option Kit in tutti i sistemi in serie (per ulteriori istruzioni di installazione consultare la Guida di Installazione Multiview), è possibile iniziare a collegare tra di loro I sistemi. Il software del driver Wildcat Realizm identifica automaticamente lo stato di Master o Slave della workstation per mezzo delle connessioni alle porte Multiview.

Come configurare Multiview

1. Inserire un'estremità del cavo Multiview (anche nel Realizm Multiview Option Kit in possesso) nella porta di uscita di Multiview della prima workstation. Questa workstation diventa quella "Master”.
2. Inserire l'altra estremità del cavo nella porta di ingresso di Multiview della seconda workstation. Questa workstation diventa quella "Slave”.
3. Se si collegano diverse workstation, continuare a collegarle uno all'altra utilizzando la stessa sequenza sopra descritta. L'ultima workstation dovrebbe avere un solo cavo inserito nella porta di ingresso Multiview. Sull’ultima workstation non è necessario applicare un terminale esterno, poiché questo è fornito dall’hardware Multiview.

Conferma del rilevamento dei cavi multiview

1. Cliccare il desktop con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro qualora siano state modificate le impostazioni del mouse) per accedere al Pannello di Controllo Display.
2. Scegliere Proprietà dal menu mostrato.
3. Selezionare la scheda Impostazioni
4. Fare clic sul pulsante Avanzate e selezionare la scheda 3Dlabs.
5. Cliccare l’icona Display sulla sinistra, poi fare clic su “Avanzate”.
6. Nella scheda “Genlocking/Multiview” (scheda preimpostata) e in Stato Genlocking/Multiview, sotto “Cavo Multiview” è possibile vedere Master o Slave (in base da quale workstation si sta operando). Se appare “Non rilevato”, assicurarsi che il cavo Multiview sia posizionato correttamente in sede nella porta di ingresso Multiview.

Configurazione del driver per Genlock

1. Collegare la fonte di temporizzazione esterna alla porta di ingresso Genlock (connettore BNC) sulla workstation Master.
2. Cliccare il desktop con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro qualora siano state modificate le impostazioni del mouse) per accedere al Pannello di Controllo Display.
3. Scegliere Proprietà dal menu mostrato.
4. Selezionare la scheda Impostazioni
5. Fare clic sul pulsante Avanzate e selezionare la scheda 3Dlabs.
6. Cliccare l'icona Display sulla sinistra, poi fare clic su "Avanzate".
7. Nella scheda "Genlocking/Multiview" (scheda preimpostata) cliccare la casella vicino alla scritta "Attiva Genlocking". Questa abilita la sincronizzazione di un ciclo refresh del display per altri dispositivi, come ad es. per un videoregistratore o per eventuali display supplementari. La frequenza del Segnale Genlock apparirà della casella sovrastante.
8. Selezionare la fonte del segnale corrispondente dal menu a tendina di Seleziona Fonte. Questa selezione indica alla scheda Multiview il tipo di segnale da attendere.
9. Cliccare la casella vicino a "Disattiva terminale BNC" se questa Multiview NON è l'ultima scheda della serie di schede Multiview che usa il segnale Genlock esterno o se il terminale esterno viene al momento utilizzato dal cavo del segnale Genlock. Contrassegnando questa casella si impedisce che l'adattatore grafico termini la connessione via cavo BCN alla presente workstation, consentendo così di creare una catena di stazioni di lavoro sincronizzate genlock. Lasciare questa casella disattivata in caso di una fonte di segnale esterna verso la scheda Multiview e/o connessione point-to-point.
10. Selezionare la configurazione appropriata del fronte di segnale dal menu a tendina Seleziona Fronte per la fonte di segnale esterna in uso.
11. Configurare il Pulse Count, Line Offset e Pixel Offset adatti all'applicazione e alle impostazioni hardware al fine di ottenere una corretta sincronizzazione refresh del display su tutti i sistemi. Fare clic su Applica.

NOTA:	***Per una corretta gestione di Genlock, alcuni schermi richiedono degli inserimenti per i file di temporizzazione personalizzati. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione in dotazione con lo schermo.***

Dati tecnici

Produttore	3Dlabs	
Dati tecnici di funzionamento		
NOTA: Se la scheda è stata ordinata come parte integrante di un sistema completo,essa è già stata configurata prima della consegna.		
Controllore Grafico	Unità per elaborazione della visualizzazione High-speed Wildcat Realizm	
Velocità DAC	400 MHz (355 MHz Realizm 500)	
Configurazione memoria e larghezza banda dati	Wildcat Realizm 800	▪ Memoria unificata 512 MB GDDR3 con bus interfaccia a 512-bit ▪ Memoria DirectBurst 128 MB GDDR3 con bus interfaccia a 128-bit ▪ 64 KB di memoria EEPROM flashabile e archiviazione configurazione prodotto
	Wildcat Realizm 500	▪ Memoria unificata 256 MB GDDR3 ▪ 64 KB di memoria EEPROM flashabile e archiviazione configurazione prodotto ▪ Bus interfaccia a 256 bit
	Wildcat Realizm 200	▪ Memoria unificata 512 MB GDDR3 ▪ 64 KB di memoria EEPROM flashabile e archiviazione configurazione prodotto ▪ Bus interfaccia a 256 bit
	Wildcat Realizm 100	▪ Memoria unificata 256 MB GDDR3 ▪ 64 KB di memoria EEPROM flashabile e archiviazione configurazione prodotto ▪ Bus interfaccia a 256 bit
Memoria virtuale	Il supporto della memoria virtuale consente di (i) usare la memoria su scheda come un efficiente cache L2, (ii) di maneggiare senza interruzioni un enorme quantità di set di dati, (iii) di eseguire il paging out automatico dei buffer inutilizzati, e (iv) di utilizzare texture personalizzate di grandissime dimensioni.	
Shader programmabili	Wildcat Realizm 800	▪ 32 shader Vertex a 36 bit programmabili capaci di supportare fino a 1.000 istruzioni, 32 fonti luce, subroutine, loop e condizionali ▪ 96 shader Fragment programmabili capaci di supportare fino a 256.000 istruzioni, subroutine, loop e predicati
	Wildcat Realizm 500 Wildcat Realizm 200 Wildcat Realizm 100	▪ 16 shader Vertex a 36 bit programmabili capaci di supportare fino a 1.000 istruzioni, 32 fonti luce, subroutine, loop e condizionali ▪ 48 shader Fragment programmabili capaci di supportare fino a 256.000 istruzioni, subroutine, loop e predicati

Connettori	Wildcat Realizm 800	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Dual Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Uno o due monitor digitali dual-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor digitale dual-link oppure un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard ▪ Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.
	Wildcat Realizm 500	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Single Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard ▪ Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.
	Wildcat Realizm 200	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Dual Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Uno o due monitor digitali dual-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor digitale dual-link oppure un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard ▪ Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.
	Wildcat Realizm 100	Due uscite video DVI-I analogiche/digitali – Single Link DVI in grado di supportare le seguenti configurazioni: ▪ Uno o due monitor analogici ▪ Uno o due monitor digitali single-link ▪ Un monitor digitale single-link o un monitor analogico Supporto Stereo Sync ▪ Sequenza fotogrammi stereo VESA standard ▪ Connettore mini-DIN a 3-pin, consente di collegare il modulo per gli occhiali LCD Shutter o altri dispositivi stereo shutter.
Interrupt	Assegnato PCI, interrupt A	

Interfaccia Bus	Wildcat Realizm 800	x16 PCI Express High-End
	Wildcat Realizm 500	x16 PCI Express
	Wildcat Realizm 200	Supporto AGP 3.0, modalità di funzionamento 4x e 8x (consigliato AGP 8x)
	Wildcat Realizm 100	Supporto AGP 3.0, modalità di funzionamento 4x e 8x (consigliato AGP 8x)

Dati tecnici meccanici		
Componenti meccanici	Wildcat Realizm 800	▪ Staffa 2-slot I/O ▪ Guida scheda in plastica ▪ Ventilatore con doppio cuscinetto a sfere 70 mm x 70 mm x 20 mm ▪ Dissipatore di calore per memoria, chip VSU, due VSU ▪ Copertura
	Wildcat Realizm 500	▪ Staffa 1-slot I/O ▪ Staffa regolabile in plastica (può essere smontato per una configurazione più breve) ▪ 110 mm x 86 mm x 13 mm Dissipatore in rame con ventola
	Wildcat Realizm 200 Wildcat Realizm 100	▪ Staffa 2-slot I/O ▪ Staffa regolabile in plastica (può essere smontato per una configurazione più breve) ▪ Ventilatore con doppio cuscinetto a sfere 70 mm x 70 mm x 20 mm ▪ Dissipatore di calore per memoria ▪ Copertura
Requisiti corrente	Wildcat Realizm 800	150 Watt (totale) PCI Express 2,5 A a 3,3 Volt PCI Express 5,0 A a 12 Volt Ausiliaria 6,25 A a 12 Volt
	Wildcat Realizm 500	53 Watt (totale) PCI Express 1,5 A a 3,3 Volt PCI Express 4,0 A a 12 Volt
	Wildcat Realizm 200	85 Watt (totale) AGP 2,76 A a 3,3 Volt AGP 0,7 A a 5 Volt AGP 0,12 A a 12 Volt Ausiliaria 1,8 A a 5 Volt Ausiliaria 3,5 A a 12 Volt
	Wildcat Realizm 100	75 Watt (totale) AGP 2,92 A a 3.3 Volt AGP 0,53 A a 5 Volt AGP 0,1 A a 12 Volt Ausiliaria 1,4 A a 5 Volt Ausiliaria 2,8 A a 12 Volt

Dati termici	Condizioni di stoccaggio: ▪ Temperatura: Da –40°C a 65°C ▪ Umidità: da 10 a 95% di umidità senza condensa
Sensore termico	La scheda grafica comprende un circuito sensore termico per proteggere la scheda da eventuali sovratemperature, qualora il ventilatore si guasti. Se il sensore raggiunge una determinata temperatura, la scheda interrompe l'alimentazione della corrente sulla scheda, eliminando così il consumo di corrente. Dopo che il sensore ha interrotto l'alimentazione della corrente sulla scheda, l'utente deve spegnere il sistema e eliminare i problemi di raffreddamento. Dopo di che il sistema potrà essere riacceso e la scheda verrà riavviata. Il circuito del sensore non fornisce all'utente nessuna informazione riguardo l'eccessiva temperatura raggiunta.

Risoluzioni supportate:

NOTA: Queste sono le risoluzioni del monitor e le frequenze di aggiornamento MASSIME supportate Le risoluzioni e le frequenze refresh possono variare in base al tipo di display e al tipo di Realizm in possesso.

Risoluzione	Rapporto formato	Frequenza refresh (Hz)
3840 x 2400	16:10	50
2456 x 1536	16:10	60
2728 x 1536	16:9	60
2048 x 1536	4:3	75,60
2048 x 1280	16:10	85,75,60
1920 x 1200	16:10	100,85,75,60
1920 x 1080	16:9	100,85,75,60
1600 x 1200	4:3	120,118,100,85,75,60
1520 x 856	16:9	120,106,100,85,75,60
1440 x 900	16:10	120,100,85,75,60
1360 x 766	16:9	120,118,100,85,75,60
1280 x 1024	5:4	120,118,104,100,96,90,85,84, 75, 60
1280 x 960	4:3	120,118,112,106,100,85,75,60
1280 x 800	16:10	120,112,100,85,75,60
1280 x 720	16:9	120,110,100,85,75,60
1152 x 864	4:3	120,118,100,85,75,60
1152 x 720	16:10	120,110,100,85,75,60
1024 x 768	4:3	140,120,118,84,100,85,75,60
856 x 480	16:9	100,85,75,60
800 x 600	4:3	120,100,85,75,60
640 x 480	4:3	120,100,85,75,60
512 x 384	4:3	118,100,85,75,60
320 x 240	4:3	118

APPENDICE C – LICENZA DEL SOFTWARE

CONTRATTO DI LICENZA DEL SOFTWARE

QUESTO DOCUMENTO RAPPRESENTA UN CONTRATTO TRA L'UTENTE FINALE E LA 3DLABS, INC., Ltd. PER L'USO DEL SOFTWARE FORNITO ASSIEME AL PRESENTE MANUALE O GIÀ INSTALLATO ALLA CONSEGNA SUL SISTEMA IN USO, E PER TALE SI ACCETTANO LE RESPONSABILITÀ PREVISTE DAI TERMINI E DALLE CONDIZIONI ELENCATE IN QUESTO CONTRATTO DI LICENZA. SE NON SI ACCETTANO TALI RESPONSABILITÀ, RICONSEGNARE QUESTO CONTRATTO DI LICENZA ASSIEME ALLA CONFEZIONE DEL SOFTWARE SIGILLATA, LA SCHEDA WILDCAT REALIZM, LO SCONTRINO FISCALE E QUALUNQUE ALTRO ELEMENTO O PRODOTTO 3DLABS FORNITO A CORREDO, PRESSO IL RIVENDITORE PER OTTENERE IL RIMBORSO COMPLETO DEL PREZZO PAGATO.

Licenza e restrizioni d'uso del software

Il SOFTWARE fornito alla consegna può comprendere ed includere, senza limitazione, alcuni programmi di software in codice (leggibili per macchina) e la manualistica. L'uso del SOFTWARE potrà produrre delle FUNZIONI leggibili, incluse, senza limitazioni, la manualistica, i formati dei rapporti, i menu, gli avvisi acustici e le sequenze di tono. Tale SOFTWARE e FUNZIONI sono proprietà protette da copyright di 3Dlabs, Inc., Ltd. e/o di proprietari terzi della licenza. 3Dlabs, Inc., Ltd. e/o i proprietari terzi sono i titolari esclusivi del SOFTWARE (eccetto per i dispositivi di registrazione), delle FUNZIONI, delle copie e di tutti i diritti di proprietà intellettuale. I diritti costituiscono una licenza d'uso e non un trasferimento di titolo di possesso o di proprietà intellettuali. Si consente di utilizzare sotto licenza non trasferibile, perpetua, non esclusiva e revocabile, una (1) copia del SOFTWARE e le FUNZIONI esclusivamente per uso personale, sul computer sul quale il SOFTWARE è stato montato o installato all'origine. Non è lecito copiare il SOFTWARE o le FUNZIONI per qualunque scopo, (eccetto per una (1) copia del SOFTWARE come copia supplementare) se non espressamente specificato in questo CONTRATTO. Non è lecito decompilare, disassemblare ed in alcun modo (incluso, ma non limitato al manuale, ed elementi meccanici o elettrici) invertire il programma, distruggere, disattivare, derivare regole di protocollo incorporate nel SOFTWARE o tentare in alcun modo di accedere ai codici di origine del SOFTWARE o delle FUZIONI, o di consentire a terzi di svolgere quanto espressamente proibito. Con l'infrangere una delle condizioni di utilizzo stipulate in questo CONTRATTO, verrà automaticamente meno il diritto d'uso della licenza; ciò consente a 3Dlabs, Inc., Ltd. di intraprendere qualunque azione legale a titolo di risarcimento. Non è lecito trasferire, prestare, noleggiare, distribuire o assegnare i diritti per il SOFTWARE, FUNZIONI o qualunque copia, o per qualunque tipo di documentazione senza l'approvazione per iscritto di 3Dlabs, Inc., Ltd.

Garanzia limitata

Dlabs, Inc. garantisce che il SOFTWARE e le FUNZIONI forniti sotto licenza in questo ACCORDO funzioneranno conformemente alle specifiche pubblicate da 3Dlabs, Inc. per l'uso con il sistema operativo utilizzato al momento dell'acquisto del SOFTWARE, o con il sistema su cui il SOFTWARE è stato montato o installato (GARANZIA) per un periodo di (90) giorni dopo la data di consegna, fa fede la ricevuta fiscale (PERIODO DI GARANZIA). Qualora il SOFTWARE o le FUNZIONI non siano conformi alle specifiche sovraindicate durante il PERIODO DI GARANZIA, l'utente si impegna a comunicarlo per iscritto alla 3Dlabs, Inc.. La 3Dlabs, Inc., Ltd., a sua scelta, provvederà alla sostituzione o alla riparazione del SOFTWARE. 3Dlabs, Inc. non garantisce un uso ininterrotto e privo di errori del SOFTWARE o delle FUNZIONI, declina quindi ogni responsabilità per i danni derivanti. LA PRESENTE GARANZIA È DA CONSIDERARSI ESCLUSIVA. È PERTANTO ESCLUSA QUALSIASI ALTRA GARANZIA ESPRESSA E

IMPLICITA, COMPRESE EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ AD USI SPECIFICI. ALCUNI STATI O PAESI NON AMMETTONO LA LIMITAZIONE O L'ESCLUSIONE DI RESPONSABILITA' PER DANNI OCCASIONALI O DERIVATI E PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA NON VERRA' APPLICATA.

Responsabilità limitata

FATTA ECCEZIONE PER QUANTO STABILITO NELLA GARANZIA LIMITATA DI CUI SOPRA, 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O I PROPRIETARI TERZI DELLA LICENZA NON SARANNO OGGETTO DI QUALSIVOGLIA IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, QUALUNQUE ESSA SIA LA CAUSA E INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE 3DLABS INC., Ltd., I PROPRIETARI TERZI DELLA LICENZA O I FORNITORI SIANO STATI INFORMATI DELLA POSSIBILITA' DI TALE DANNO O PERDITA. IN NESSUN CASO I COSTI DI RIMBORSO INERENTI A QUESTO CONTRATTO DA SOSTENERE DA PARTE DI 3DLABS, INC., Ltd., I SUI FORNITORI O I PROPRIETARI TERZI DELLA LICENZA POTRANNO SUPERARE L'AMMONTARE PAGATO DALL'UTENTE FINALE [PER IL PRODOTTO O IL SOFTWARE]. QUESTA RESTRIZIONE INTENDE LIMITARE LA RESPONSABILITA' DELLA 3DLABS, INC., DEI SUOI FORNITORI O I PROPRIETARI TERZI DELLA LICENZA ED È APPLICABILE NONOSTANTE LA MANCANZA DI UNO SCOPO FONDAMENTALE DELLE GARANZIE LIMITATE. ALCUNI STATI O PAESI NON AMMETTONO LA RESTRIZIONE SOVRAINDICATA, PERTANTO LA RESTRIZIONE DI CUI SOPRA NON VERRA' APPLICATA.

Restrizione dei diritti

L'uso, la duplicazione o la divulgazione da parte del governo statunitense sono soggetti alle restrizioni stabilite in questo Contratto ed indicate nelle normative dei comma ©(1) e ©(2) Commercial Computer Software – Clausola Restricted Rights, Sezione FAR 52.277-19 o ©(1)(ii) delle Rights in Technical Data e della clausola Computer Software alla Sezione DFARS 252.277-7013, come applicabile. Non pubblicati – diritti riservati conformi alle leggi di copyright degli Stati Uniti. Titolare: 3Dlabs Inc., Ltd., Clarendon House, PO Box HM 1022, Hamilton, Bermuda HM DX.

Revoca

L'utente finale può revocare la licenza in qualunque momento, distruggendo tutte le copie [unite o modificate] del SOFTWARE, delle FUNZIONI e del materiale fornito alla consegna. 3Dlabs, Inc., Ltd. può revocare immediatamente la Licenza in caso di inadempimento alle disposizioni del presente ACCORDO. In tal caso, l'utente finale dovrà distruggere immediatamente il SOFTWARE, le FUNZIONI, la documentazione, e tutte le copie, modifiche o combinazioni effettuate. Si acconsente che la mancata osservanza del presente ACCORDO comporterà dei danni irreparabili alla 3Dlabs, Inc., Ltd. Il presente ACCORDO contiene per intero il Contratto tra le parti in questione relativamente all'argomento di cui in questa sede e sostituisce qualsiasi altro contratto o accordo precedenti o contemporanei, siano essi verbali o scritti.

In generale

Il presente ACCORDO sarà regolato dalle leggi internazionali dello stato della California, Stati Uniti, senza considerazione di altri termini legali o delle Convenzioni sulle vendite di beni delle Nazioni Unite. Se una sede giudiziaria o una qualunque giurisdizione competente non ritiene applicabile questo Accordo o qualunque sua parte, le clausole dell'ACCORDO non applicabili, saranno attuate al massimo grado consentito dalla legge in modo da perseguire l'intento degli interessati, mentre il resto dell'ACCORDO rimane pienamente valido ed applicabile. Per ulteriori informazioni inerenti il presente ACCORDO, scrivere al seguente indirizzo: 3Dlabs Inc., Ltd., 9668 Madison Blvd., Madison, Alabama 35758.

EC Declaration of Conformity

We:

3Dlabs Ltd, Meadlake Place, Thorpe Lea Road,
Egham, Surrey. TW20 8HE

declare under our sole legal responsibility that the following product/s:

Model: Wildcat Realizm 100 Graphics Accelerator Card
Wildcat Realizm 200 Graphics Accelerator Card

is in conformance with the following relevant harmonised standards:

EN 55022:1998 (Class B Radiated Electric Field Emissions)
EN 55022:1998 (Class B Power Line Conducted Emissions)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)

for the light industrial, office and home environments following the provisions of Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of member states relating to electromagnetic compatibility, as amended by Council Directive 92/31/EEC.

Name: Nalin Patel

Position: Principal Production Engineer
3Dlabs Engineering Division

Signature:

Date: 30-06-2004

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
Manufacturer's Address: Meadlake Place, Thorpe Lea Road, Egham, Surrey. TW20 8HE

declares that the product/s

Product Name: Wildcat Realizm 100 Graphics Accelerator Card
Wildcat Realizm 200 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	*Class / Level*
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Power Line Conducted Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Electromagnetic Field Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	Voltage Dips and Interruptions Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	Surge Immunity
CNS 13438 (8473.30.10.90)	**Class B** Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: 30-06-04...

Issued by: ....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories.

EC Declaration of Conformity

We:

3Dlabs Ltd, Huntsville, Alabama, USA. 35824

declare under our sole legal responsibility that the following product/s:

Model: Wildcat Realizm 800 Graphics Accelerator Card

is in conformance with the following relevant harmonised standards:

EN 55022:1998
Class B Radiated Electric Field Emissions
Class B Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998
IEC 61000-4-2 Electrostatic Discharge Immunity
IEC 61000-4-3 Radiated RF Immunity
IEC 61000-4-4 Electrical Fast Transients/Bursts Immunity
IEC 61000-4-5 Surge Immunity
IEC 61000-4-6 Conducted RF Immunity
IEC 61000-4-11 Voltage Dips and Short Interrupts Immunity

for the light industrial, office and home environments following the provisions of Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of member states relating to electromagnetic compatibility, as amended by Council Directive 92/31/EEC.

Name: Nalin Patel

Position: Principal Production Engineer
3Dlabs Engineering Division

Signature:

Date: 30-06-2004

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824

declares that the product

Product Name: Wildcat Realizm 800 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:
Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	*Class / Level*
EN 55022:1998	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998	**Class B** Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Electromagnetic Field Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	Voltage Dips and Interruptions Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	Surge Immunity
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
VCCI V-4/2003-04	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
VCCI V-4/2003-04	**Class B** Power Line Conducted Emissions
AS/NZS CISPR 22:2002	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS CISPR 22:2002	**Class B** Power Line Conducted Emissions
CNS 13438 (8473.30.10.90)	**Class B** Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: 30-06-04...

Issued by: ....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories

EC Declaration of Conformity

We:

3Dlabs Ltd, Meadlake Place, Thorpe Lea Road,
Egham, Surrey. TW20 8HE

declare under our sole legal responsibility that the following product/s:

Model: Wildcat Realizm 500 Graphics Accelerator Card

is in conformance with the following relevant harmonised standards:

EN 55022:1998 (Class B Radiated Electric Field Emissions)
EN 55022:1998 (Class B Power Line Conducted Emissions)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)

for the light industrial, office and home environments following the provisions of Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of member states relating to electromagnetic compatibility, as amended by Council Directive 92/31/EEC.

Name: Nalin Patel

Position: Principal Production Engineer
3Dlabs Engineering Division

Signature:

Date: 10-06-2005

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
Manufacturer's Address: Meadlake Place, Thorpe Lea Road, Egham, Surrey. TW20 8HE

declares that the product/s

Product Name: Wildcat Realizm 500 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	*Class / Level*
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Power Line Conducted Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Electromagnetic Field Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	Voltage Dips and Interruptions Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	Surge Immunity
CNS 13438 (8473.30.10.90)	**Class B** Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: 10-06-05

Issued by: ....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories